## ■進歩フェイズで行える進歩

| 国のサイズ | 街 | 建物 | 獲得できるヘックス | 道 | 農地 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1-10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 11-25 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 26-50 | 1 | 5 | 3 | 3 | 2 |
| 51-100 | 2 | 10 | 4 | 4 | 2 |
| 101-200 | 3 | 20 | 8 | 6 | 3 |
| 201+ | 4 | No limit | 12 | 8 | 4 |

## ■特殊地形

| タイプ | 効果 |
|---|---|
| 橋 | 橋のあるヘックスは、川を越えて道を建てるときにもコストが二倍にならない。 |
| 建物 | 建物がある場所に新しく街を建てた場合、その建物をただで街に加えることが出来る。 |
| 洞窟 | Stability+1 |
| ランドマーク | Loyalty+1 |
| 道（建設した道も含む） | 連続している道 4 ヘックスごとに Economy+1。また、連続する道 8 ヘックス毎に Stability+1。 |
| 廃墟 | 廃墟がある土地に街を造った場合、廃墟を利用して建物を建てることが出来る。この場合、建物のコストは半分になる。 |
| 街 | 街を含むヘックスを獲得する場合、Stability 判定を行う（DC=Control DC）。失敗した場合、その街の住民達が持った悪感情により Unrest が 2 d4 上昇する。 |
| 資源 | Economy+1 |

同時に、領土のヘックスを放棄することも出来る。この場合、1 ヘックスにつき Unrest が 1（街を含んでいる場合には 4）上昇する。

## ■街の作成

街を建てるヘックス（国の一部である必要がある）を決めたら、街を造るための下準備をしなければならない。BP 消費は即座に起こる。2ヶ月以上かかる場合、終了する月の進歩フェイズで準備が終了する。

| 地形 | 費用 | 時間 |
|---|---|---|
| 森 | 4 BP | 2ヶ月 |
| 草原 | 1BP | 即座 |

| | | |
|---|---|---|
| 丘陵 | 2BP | 1ヶ月 |
| 山 | 12BP | 4ヶ月 |
| 沼 | 8BP | 3ヶ月 |

**■道の作成**

| 地形 | 費用 |
|---|---|
| 草原、丘陵 | 1BP |
| 森 | 2BP |
| 山、沼 | 4BP |

※川を横切っているなら、そのマスでの道のコストは二倍

**■農地開拓**

| 地形 | 費用 |
|---|---|
| 草原 | 2BP |
| 丘陵 | 4BP |

※道が引いてあることが条件

**■勅令**

| Promotion タイプ | Stability ボーナス | Consumption 上昇 |
|---|---|---|
| None | -1 | - |
| Token | +1 | 1BP |
| Standard | +2 | 2BP |
| Aggressive | +3 | 4BP |
| Expansionist | +4 | 8BP |
| Taxation レベル | Economy ボーナス | Loyalty ペナルティ |
| None | +0 | +1 |
| Light | +1 | -1 |
| Normal | +2 | -2 |
| Heavy | +3 | -4 |
| Overwhelming | +4 | -8 |
| Festivals per Year | Loyalty ボーナス | Consumption 上昇 |
| None | -1 | - |
| 1 | +1 | 1BP |
| 6 | +2 | 2BP |
| 12 | +3 | 4BP |

| | | |
|---|---|---|
| 24 | +4 | 8BP |

■ Item 売却

| アイテムのタイプ | DC | BP |
|---|---|---|
| Minor(4000gp 以下 ) | 20 | 2 |
| Moderate(400-16000gp) | 35 | 8 |
| Major(16000gp 以上 ) | 50 | 15 |